revista digital

ARKADE

Ano III - Edição 40



EARTHWORM JIM

- História
- Personagens
- Curiosidades

ISSN 2175 - 4071

APOIO

Cooler Master

Tt eSports By Thermaltake

Thermaltake Cool All Your Life

Ongame

Radeon Graphics AMD

CM Storm by Cooler Master

Clone

Skin Gamer Gamer Wear

BGS Brasil Game Show

Pixel3 Editora Digital

ACI Games – Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

JP Games

revista digital ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Fábio Torres
Henrique Gonçalves
Renan do Prado
Edimartin Martins
Antonio Ribeiro
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

Uma edição para guardar

Uma de nossas motivações em fazer edições de tema único é trazer jogos clássicos de uma maneira diferente. Sempre que fizemos matérias de jogos clássicos, tivemos vontade de ir mais a fundo no game, explorar seus personagens, sua história e curiosidades a respeito de seu desenvolvimento. Graças ao novo formato semanal da Arkade, agora nós podemos produzir este conteúdo.

Cada edição especial da Arkade de um jogo clássico é um guia nostálgico e completo sobre games que ficaram na história, tal como Earthworm Jim que recentemente completou 18 anos - sim, caros gamers dos anos 90, nós estamos velhos - e muitas outras edições de clássicos que virão. Leia a revista online ou faça o download e guarde para mostrar aos seus filhos e netos como eram os jogos na época que para muitos foi a era dourada dos videogames. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

Férias Ongame

Venha se divertir com a gente nestas férias!

ONGAME
JOGOS ONLINE

Eventos especiais para voce no seu jogo favorito!



Ir para a home

Dowload dos jogos

RECEBA AS NOTÍCIAS DA ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura



EARTHWORM JIM

A minhoca mais famosa do mundo dos games está completando 18 anos!
Relembre este clássico com a gente!

FICHA TÉCNICA



Plataformas

MEGA | SNES | GBOY | SEGACD
GGEAR | MASTER | PC | LIVE | PSN

Jogadores

1 jogador offline
4 jogadores online (HD)

Gênero	Plataforma
Produtora	Shiny Entertainment
Publisher	Sega
Designer	David Perry, Doug TenNapel
Lançamento	2 de Agosto de 1994
ESRB	K +7 anos

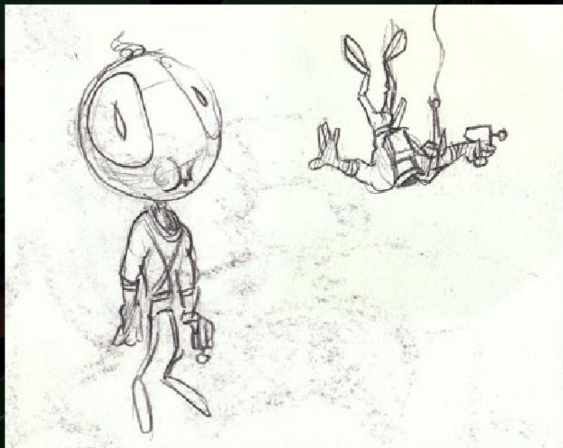
Os gamers de hoje em dia esão acostumados com game protagonizados por heróis musculosos, que carregam armas enormes e gostam de usar e abusar da violência na hora de destruir seus inimigos. Mas há alguns anos atrás, as coisas eram bem diferentes, e o herói podia ser muito menos heróico... como uma minhoca vestindo um traje robótico e armada com uma pistola laser!

Por mais absurda que pareça, esta é a descrição de Jim, protagonista deste clássico divertido e sem noção que foi lançado no dia 2 de agosto de 1994, originalmente para o Mega Drive. Não demorou muito para o sucesso do game garantir adaptacões para outras plataformas, entre elas o Super Nintendo, o Sega CD e o Game Boy. Posteriormente, o game chegou aos consoles da atual geração em remakes em alta definição comercializados digitalmente nas redes Live e PSN.

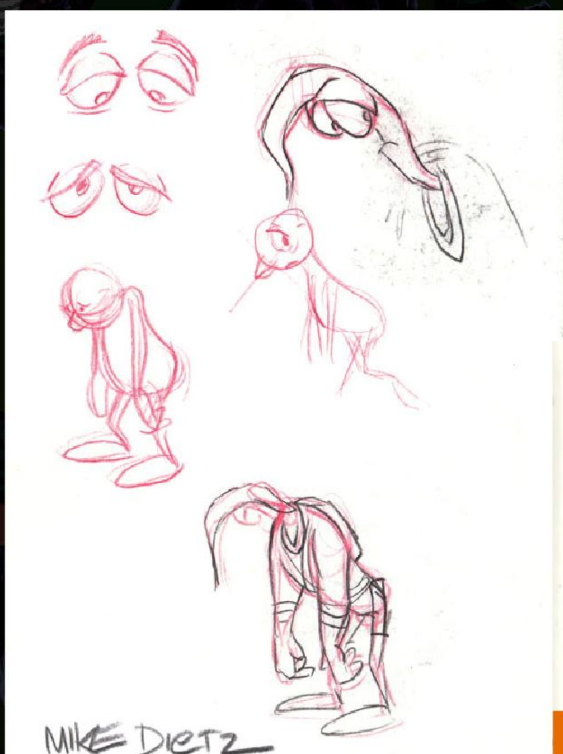














Desenhos de Doug TenNapel e Mike Dietz

ORiGEM

Earthworm Jim seguiu uma trajetória um pouco diferente da maioria dos outros personagens de sucesso. Geralmente um personagem famoso nasce em um game (ou em um desenho animado) para só mais tarde ganhar sua própria linha de brinquedos.

No caso de Jim, o caminho foi o inverso: a Playmate Toys é uma empresa que obteve muito sucesso ao lançar brinquedos inspirados em games e desenhos animados, como Sonic e Tartarugas Ninja.

Para variar um pouco, ela pediu para o designer e animador Doug TenNapel criar um personagem completamente novo, para uma linha de brinquedos. Ele criou o rascunho da minhoca Jim, e seu trabalho foi parar nas mãos da Shiny Entertainment. Considerando que a Shiny até então só trabalhara em games de marcas licenciadas (como a série Cool Spot), esta era sua primeira chance de deixar a criatividade fluir e criar algo original.

Para não desperdiçar esta oportunidade, David Perry, o fundador da Shiny, chamou o criador de Jim em pessoa para uma parceria. Junto com o time da produtora, TenNapel criou todo um universo de outros personagens e bizarrices inspirados na minhoca Jim. E assim foi criado um dos games mais criativos e bem humorados da geração 16 bits!

HISTÓRIA

A história de Earthworm Jim é tão bizarra quanto seu protagonista: Jim era uma minhoca comum, que passava seu tempo fazendo o que minhocas comuns fazem: comer terra, fugir de predadores e cavar túneis.

Porém, sua vida muda drasticamente quando, nos confins do espaço sideral, o mercenário intergalático Psy-Crow é abordado por piratas espaciais enquanto está em uma missão muito importante: entregar o moderno "ultra-high-tech-indestructible-super-space-cyber-suit" criado pelo cientista Monkey-For-A-Head, para a Rainha Slug-for-a-Butt, que almeja utilizá-lo para conquistar a galáxia. Na perseguição, o traje espacial é derrubado e vem parar justamente na Terra.

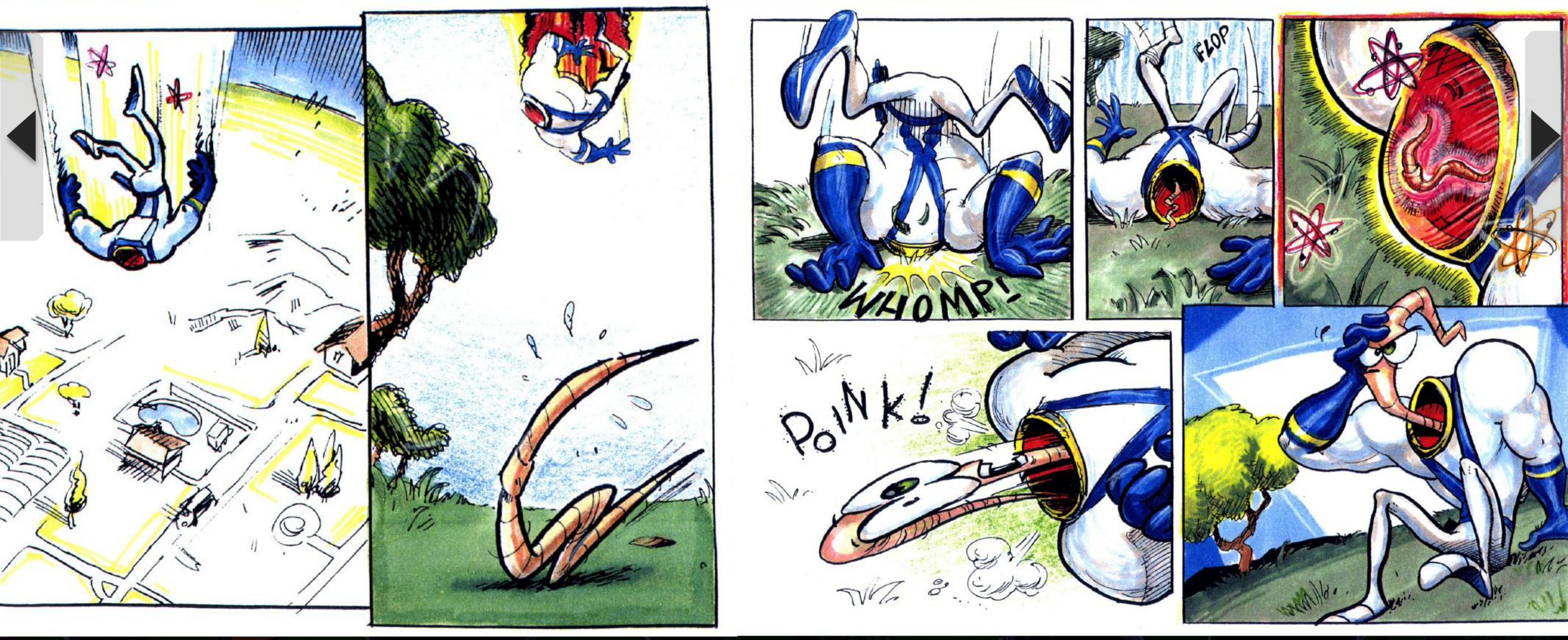
No mesmo momento, Jim - ainda uma minhoca comum - está fugindo de um bando de corvos famintos quando se depara com o traje (que vamos abreviar para Super Suit) e se enfia dentro dele para escapar. O que Jim não sabia é que aquele não era um traje comum: ao entrar em contato com a minhoca, as poderosas partículas atômicas da roupa entram e ação, integrando-o ao corpo de Jim e potencializando drasticamente sua inteligência e suas habilidades.



Com isso, Jim deixa de ser uma minhoca ordinária, e passa a ser uma super minhoca dentro de um traje espacial turbinado, devidamente equipado com membros cibernéticos que uma minhoca não possui (como braços e pernas) e uma enorme pistola laser. Porém, Psy-Crow, a própria Rainha Slug-for-a-Butt e outros malfeitores querem o traje de volta, o que obriga nosso amigo Jim a entrar em ação.

No meio de sua fuga alucinada, Jim acaba descobrindo que a tal Rainha possui uma irmã gêmea, a Princesa What's-Her-Name, que também está na mira dos bandidos. Logo, a missão de nossa minhoca cibernética é manter seu traje, e de quebra salvar a princesa dos vilões.

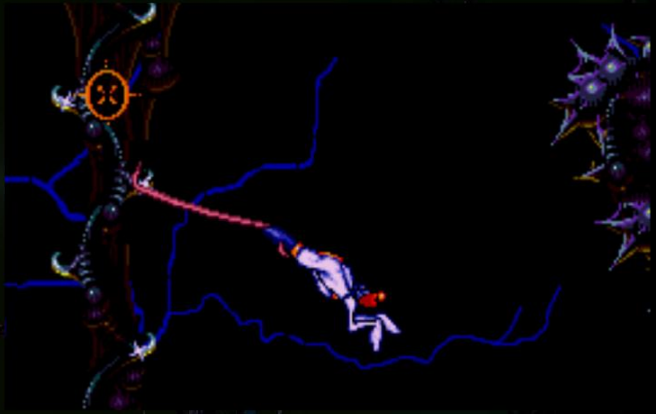
Claro que, como na maioria dos jogos da geração 16 bits, esta história curiosa era bem pouco aproveitada no game, cabendo ao jogador o interesse de conferir o manual do game para saber de tudo isso. Na prática, o game te colocava no papel de Earthworm Jim já dentro do Super Suit, obrigando-o a explorar cenários bizarros e encarar inimigos esquisitos, enquanto coleta partículas atômicas para se manter vivo.













JOGABILIDADE

Earthworm Jim é basicamente um game de plataforma 2D, mas possui uma pegada bastante voltada para a ação. Mantendo o estilo sem-noção que permeia todo o jogo, o jogador pode realizar algumas ações bem estranhas, como utilizar a minhoca como um chicote, que também pode girar para se tornar um helicóptero e retardar uma queda. Se o jogador deixa o personagem parado por muito tempo, o traje cibernético ainda usa Jim para pular corda!

Além de utilizar seu próprio corpo como chicote (e corda, e helicóptero), Jim ainda conta com sua enorme pistola laser (que é basicamente uma metralhadora). No decorrer das fases, o jogador pode encontrar outros tipos de munição, que alteram consideravelente o poder de fogo da arma.

Isso tudo já seria bizarro por si só, mas é claro que, em se tratando de Earthworm Jim, estamos apenas começando: algumas fases incluem elementos bem curiosos, como vacas que precisam ser carregadas, ou estão convenientemente posicionadas sobre uma gangorra, para serem atiradas ao céu com o peso de uma geladeira (?!).

Jim ainda deve cumprir outras demandas absurdas no decorrer de sua aventura: escoltar o fofo cãozinho Peter Puppy - que se molestado se transforma em um enorme monstrengo - desafiar um alien gosmento para uma disputa de bungee jumping, participar de uma corrida de asteroides, e muito mais.

Vale ressaltar que, como diversos outros games da época, Earthworm Jim exigia extrema perícia do jogador: os saltos e chicotadas precisavam ser meticulosamente calculados para evitar quedas fatais. Parece contraditório, mas um game bem humorado como esse conseguiu tirar muita gente do sério por seu desafio de alto nível!









EARTHWORM JIM

Jim é sem dúvida uma minhoca de sorte: ele vivia sua vidinha comum de minhoca até encontrar o poderoso "ultra-high-tech-indestructible-super-space-cyber-suit", traje que, por conter partículas atômicas, alterou o organismo de Jim, fdeixando maior, mais forte e (um pouco) mais inteligente. Após controlar o traje, Jim passou a viajar pela galáxia, enfrentando os mais variados (e estranhos) inimigos Universo afora, pois todos querem botar as mãos em seu traje. Jim é um herói ingênuo, que não nega uma boa briga (ou talvez não tenha noção de perigo), e está disposto a qualquer coisa por sua paixão, a Princesa What's-Her-Name (?!).

PRINCESA WHAT'S-HER-NAME

A pergunta que não quer calar: Qual-é-o-nome-dela? Curiosamente, esta princesa é a pessoa mais "feia" de sua família, mesmo sendo gêmea da "belíssima" Rainha Slug-for-a-Butt (gosto não se discute não é?). Embora tenha pouca participação no game, What's-Her-Name é o grande amor de Jim, que sempre está disposto a salvá-la.

A Princesa também se apaixona por Jim (principalmente por sua gorda conta bancária), o que faz com que ela vire alvo de malfeitores como Psy-Crow, vilão que a sequestra com objetivos maléficos no segundo game da série. Claro que Jim não deixa isso barato, percorrendo todos os cantos do Universo para salvar seu amor.



Rainha Slug-for-a-Butt



A Rainha Slug-for-a-butt (algo como Lesma-no-traseiro em português) é a principal vilã do 1º game da série. Foi a rainha quem encomendou a criação do ultra-high-tech-indestructible-super-space-cyber-suit, e deseja utilizar seu poder para dominar o Universo. Porém, com o traje sob o controle de Jim, a minhoca passou a ser o principal alvo da Rainha, que quer destruir Jim para recuperar o traje. A Rainha não gosta de sua irmã gêmea, a Princesa What's-Her-Name, principalmente por conta da "feiúra" dela. Como toda vilã que se preza, a Rainha conta com um time inteiro de capangas e mercenários para ajudá-la em suas maldades.

Psy-Crow



Psy-Crow é um caçador de recompensas e mercenário intergaláctico que presta serviços para a Rainha Slug-for-a-Butt. Ele também é o arqui-inimigo de Jim e está sempre fazendo o possível para acabar com a vida da pobre minhoca. Psy-Crow foi o responsável pelo traje Super Suit acabar nas mãos de Jim (sabemos que minhocas não tem mãos, mas você entendeu): Psy-Crow estava levando-o para sua Rainha de traseiro grande, quando deixou o traje cair na Terra após ser interceptado por piratas espaciais.

Megalomaníaco, ele também tem seus planos de dominação universal, e para isso resolve sequestrar a Princesa What's-Her-Name para casar-se com ela e poder se tornar o rei.



PETER PUPPY

Peter Puppy é um cãozinho de uma estranha raça alienígena que é praticamente uma versão canina do Hulk: embora seja pequeno e dócil, quando é assustado ou é ferido ele se transforma numa enorme besta raivosa que destrói tudo em seu caminho, especialmente uma uma certa minhoca chamada Jim ou qualquer coisa que se pareça com ele. Apesar deste pequeno problema de bipolaridade, Jim e Peter são grandes amigos. Em sua forma natural, Peter é bastante calmo e amigável, e embora pareça solitário, este cãozinho mutante faz parte de uma família de mais de 1000 irmãos!

EVIL THE CAT

Como seu nome sugere, Evil é a própria manifestação do mal... em forma de gato. Ele é tão malvado que comanda o planeta Heck, um mundo infernal que foi inteiro moldado de acordo com sua visão de perfeição maléfica. Sua maior ambição é espalhar o mal por todo o Universo, e para isso ele (também) deseja o poderoso traje de Jim. Apesar de ser a maldade encarnada, Evil the Cat ainda é um simples gato (se é que isso é possível), o que significa que ele curte lamber a si mesmo e brincar com novelos de lã quando está cansado de semear a maldade pelo Universo.



PROFESSOR MONKEY-FOR-A-HEAD



Um homem que divide sua cabeça com um macaco. Esta é a melhor maneira de definir o bizarro Professor Monkey-For-A-Head. Ele é o inventor do ultra-high-tech-indestructible-super-space-cyber-suit, o traje superpoderoso usado por Jim. Apesar de ser o criador do traje, o Professor é incapaz de criar outro igual por um motivo muito simples: o macaco em sua cabeça comeu os planos originais. Mas ele foi o responsável por outras invenções revolucionárias, como os banheiros com pedágio e as bananas atômicas.

Apesar de seu visual ser chocante, o macaco em sua cabeça não é nenhuma aberração fruto de um experimento científico mal-sucedido: é só uma herança genética de família, mesmo.

MAJOR MUCUS



Uma criatura gosmenta, feita de puro muco. Esta é a definição de Major Mucus, mais um dos malfeitores que almeja acabar com Jim para se apoderar do ultra-high-tech-indestructible-super-space-cyber-suit para propósitos malignos.

Seu aspecto gosmento possibilita uma das batalhas mais criativas da série: nosso herói Jim deve enfrentá-lo em uma disputa de bungee jumping, saltando sobre um enorme rio de gosma verde. Ganha quem arrebentar primeiro a corda do oponente.

Major Mucus foi um personagem meio injustiçado da série: ele não foi convidado para participar do desenho animado inspirado na série e, nos brinquedos, não teve seu próprio boneco, sendo relegado a um mero ajudante de Psy-Crow. Pobre Major Mucus. Enormes bolas de muco animadas também têm sentimentos... não tem?

TECLADO
Tt eSPORTS CHALLENGER



Todo gamer hardcore concorda: um PC perfeito para jogos não possui apenas uma boa placa de vídeo e um processador rápido. Periféricos como headphones, mouse e teclado de qualidade fazem toda a diferença na hora da jogatina. E foi pensando nestes gamers que a ThermalTake colocou no mercado o teclado ThermalTake eSports Challenger.

O Challenger possui design futurista, teclas macias e a logo da TT vermelha na parte da frente, que acende e brilha no escuro quando o teclado está ligado. Um pequeno ventilador acompanha o teclado, e pode ser extremamente útil para jogadores que suam nas mãos na adrenalina do jogo.

O ventiladorzinho pode ser acoplado tanto do lado direito - na direção das teclas WASD - para jogadores de FPS, ou do lado esquerdo - em direção ao pad numérico - para jogadores de MMO e outros RPGs. Uma porta USB na parte posterior do teclado permite que você utilize-o como uma extensão para conectar outros periféricos e gadgets no próprio teclado.

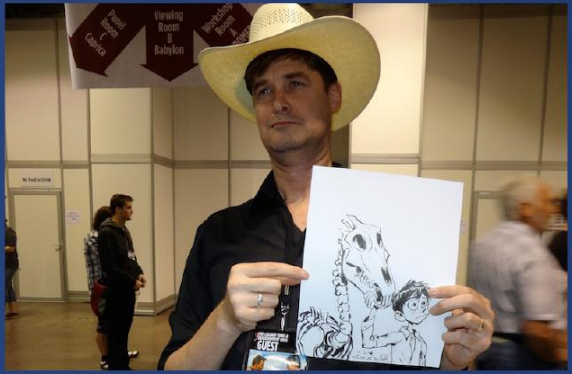
O Challenger está disponível no padrão ABNT2 e tem um custo-benefício bacana. Um teclado funcional e estiloso que carrega a marca da ThermalTake, sinônimo de qualidade para PC gamers.

Tt esports By Thermaltake

CURIOSIDADES

De continuações bem-sucedidas a jogos cancelados, passando por participações especiais em jogos de luta e histórias em quadrinhos, a carreira de Earthworm Jim foi bem movimentada. Na sequência, você confere alguns fatos e curiosidades sobre a minhoca mais famosa do mundo dos games!

A mente por trás de Earthworm Jim fez muito mais que simplesmente criar este icônico herói: o histórico profissional de Doug TenNapel vem desde os quadrinhos (como Gear, uma minissérie em 6 edições de 1998), desenhos animados (como Catchscratch) e vários jogos, além de ser a voz da nossa minhoca que batalha o mal em sua ultra-high-tech-indestructible-super-space-cyber-suit.



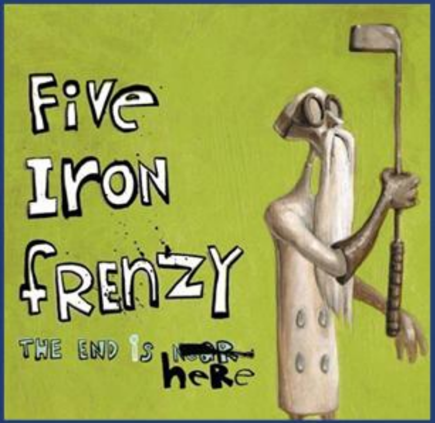
Seu trabalho nos videogames começou com o game baseado no filme Jurassic Park, seguido por Stimpy's Invention (baseado em um desenho animado). Ele também também trabalhou na produção do game Jungle Book para o Mega Drive e Super Nintendo.



Depois da fama de Earthworm Jim, Doug continuou a trabalhar com animação, produzindo dois dois games (The Neverhood e Skullmonkeys) feitos inteiramente usando a técnica de stop motion e personagens de massinha ao lado da Dreamworks Interactive.

Doug TenNapel é um sujeito versátil, e leva sua arte para tudo que é lado: além de games e desenhos animados, ele já assinou a arte de capa de diversos álbuns de uma banda de rock cristão chamada Five Iron Frenzy.





Em 1994, Earthworm Jim foi eleito o melhor jogo de Mega Drive, em eleição feita pela revista Electronic Gaming Monthly. No ano seguinte, o game entrou para a lista dos 200 melhores games já adaptados para um console da Nintendo, em lista da revista Nintendo Power.





Além disso, ele é vocalista de uma banda independente chamada Truck, e no momento está até envolvido na produção de um Super Sentai (seriado de heróis japoneses, tipo Changeman e Ultraman) chamado Go Sukashi!

Você já deve ter se perguntado por que a mocinha do game tem um nome tão bizarro, não é? Na verdade este nome é uma piada, que satiriza todas as outras princesas indefesas do mundo dos games: estamos sempre tentando salvá-las, mas poucas vezes nos importamos com elas. Afinal que liga para o nome da princesa? Só o que precisamos saber e que ela está em outro castelo!

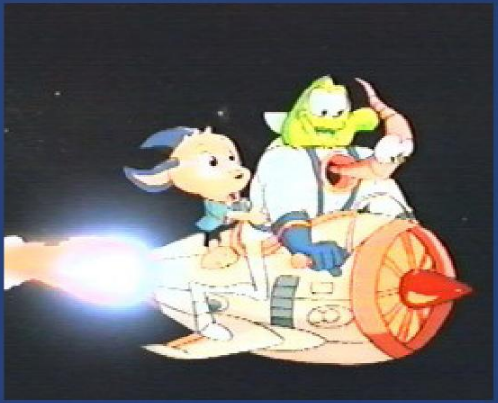
Conforme já te contamos no início desta edição, o pontapé inicial na concepção de Earthworm Jim foi dado pela empresa Playmate Toys, que queria um personagem bacana para criar uma nova linha de brinquedos.

A ideia deu muito certo e em 1994 a Playmate lançou uma série de brinquedos inspirada na série. Os bonecos mantinham o visual esquisito dos games, e certamente fizeram a alegria de muitas crianças. Se você é fã de Jim e sua turma, saiba que não é difícil encontrar estes bonecos à venda em lojas como o eBay.

A popularidade de Earthworm Jim lhe concedeu a honra de estrelar uma série animada. O desenho animado estreou em 1995, e teve duas temporadas com 13 episódios cada uma.

A trama da série colocava Jim enfrentando vários vilões dos jogos, que para variar estão atrás de sua Super Suit. A série manteve muito do humor característico do jogo, e tomava a liberdade de inserir rápidas histórias durante os comerciais que contavam o dia-a-dia dos vilões. Além de vilões encontrados nos dois jogos, a série de TV criou Evil Jim, que era uma cópia extremamente malvada do protagonista. Evil Jim ficou mais conhecido quando mig rou para o game Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy.

Na série animada, Jim e Evil Jim foram dublados por Dan Castellanetta, artista conhecido pelo seu trabalho como Homer Simpson, o palhaço Krusty, Barney Gumble e vários outros personagens da famosa série Os Simpsons.









Sequências de Earthworm Jim



Earthworm Jim 2

Na continuação de seu game, nosso herói Jim conseguiu um parceiro chamado Snott, que é uma espécie de gosma verde alienígena (?!) presa em suas costas que pode virar um para-quedas e ser usado como corda, podendo aderir em outras superfícies verdes e gosmentas pelos cenários.

A nova missão de Jim é salvar sua amada Princesa What's-Her-Name que foi obrigada a se casar com o malvado Psy-Crow, mesmo caçador de recompensas que perdeu a Super Suit e perseguiu Jim no game anterior.

Earthworm Jim 2 trouxe muitas novidades para a série graças a sua diversidade durante os níveis. Enquanto a jogabilidade ficou praticamente intacta, o resto do jogo fez o máximo possível para inovar, com missões diferentes, corridas, novas armas e a volta de vilões do primeiro jogo, tudo carregado com o humor e a maluquice típicas da franquia.

Earthworm Jim 3D

Rotulado como ovelha negra da série, Earthworm Jim 3D começou a ter problemas a partir de sua produtora, Shiny Entertainment, que foi comprada pela Interplay e acabou cuidando de outros projetos não relacionados à série. Nesta situação, outra produtora, a VIS Entertainment, assumiu a franquia e decidiu fazer a transição de 2D para 3D, seguindo os passos de diversos outros jogos fizeram na época, como Sonic, Super Mario e The Legend of Zelda. Mas, como bem sabemos, esta transição não fez bem para todos, e Earthworm Jim saiu perdendo.

Ignorando o enredo já definido pelos jogos anteriores, o jogo tomou por base a história da série animada de TV. O maior problema disso foi que Earthworm Jim 3D precisou de muito mais tempo de desenvolvimento. Para piorar, o jogo saiu somente depois de três anos após o cancelamento da série de TV, ou seja, o jogo saiu totalmente fora do timing.

A tragédia ainda não acabou: o criador do personagem, Doug TenNapel e o designer da série, David Perry, foram demitidos de suas funções de consultores. Ou seja, basicamente a VIS Entertainment cometeu um erro atrás do outro na hora da produção, cavando ainda mais fundo a cova de Earthworm Jim no mundo 3D. Earthworm Jim 3D saiu para Nintendo 64 e PC, mas sinceramente, não precisava ter saído.



Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy

Com os direitos de licença de Earthworm Jim sendo jogada de um lado para o outro, uma terceira empresa assumiu a bronca e decidiu produzir um novo game da série. Em 1999, a David A. Palmer Productions lançou Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy diretamente para o Gameboy Color, levando Jim de volta para o mundo dos games de plataforma 2D.

Mesmo retornando ao gênero que lhe consagrou, o jogo não foi muito bem recebido principalmente pela falta de criatividade da produtora, que transformou o game em um simples jogo de coletar itens, o que tirou toda a diversidade que Earthworm Jim conquistou no decorrer de seus anos nos consoles de 16 bits.





Earthworm Jim HD

Em 2010, a produtora Gameloft lançou nas redes Xbox Live e PSN um merecido remake em alta definição do primeiro game da série. Embora seja essencialmente o mesmo game, a produtora acrescentou algumas novidades bacanas, como uma introdução inédita estilo história em quadrinhos, algumas novas fases e novos vilões, além de um bem-vindo modo multiplayer para quatro jogadores. Embora os fãs tenham curtido o game, sua produção foi meio conturbada: o código original não foi utilizado, ou seja, o game foi totalmente recriado. Isso não agradou os criadores da série, Doug TenNapel e David Perry, que não aprovaram o remake nem participaram de sua produção.

A trilha sonora do game foi toda remasterizada, mas por não contar com a benção de TenNapel, a voz do personagem foi regravada por outro dublador. Apesar destes problemas, o game teve uma boa recepção, especialmente pelo seu inédito modo multiplayer cooperativo.

Earthworm Jim para PSP e Earthworm Jim 4

Depois de vários anos sem nenhuma novidade, rumores de uma nova versão do game, para PSP, surgiram. Nesta época, a franquia estava nas mãos da Atari e a distribuidora original, Interplay, revelou que os criadores e o compositor Tommy Tallarico estavam no desenvolvimento para um jogo que teoricamente voltaria para as origens da série. Personagens como a Princesa What's Her Name e Peter Puppy voltariam, e o jogo seria 2.5D, com uma jogabilidade 2D inserida em cenários 3D apoiados no poder gráfico do PSP.
As coisas pareciam estar no caminho certo, e o lançamento deste Earthworm Jim para PSP estava previsto para o início de 2007. Porém, o jogo foi adiado algumas vezes, até que a Interplay cancelou oficialmente sua produção por problemas financeiros. Um ano depois, a Interplay anunciou Earthworm Jim 4, o que deixou os fãs da série muito empolgados.
Depois de um bom tempo sem nenhum detalhe, muitos acharam que teríamos mais um cancelamento. Em 2011, porém, a Interplay afirmou que o jogo continuava em desenvolvimento, mas até hoje nada foi revelado, ou seja, o futuro de Earthworm Jim nos videogames ainda é um mistério.





Aparições em outros jogos

O sucesso de Earthworm Jim não permitiu que a minhoca ficasse somente em sua franquia: Earthworm Jim apareceu nos jogos de luta ClayFighter 63 1/3 e em sua sequência ClayFighter: Sculptor's Cut.

No game de luta, seus golpes eram bem parecidos com o que vimos no game de plataforma; Jim podia dar chicotadas com s eu próprio corpo, utilizar sua pistola laser e várias outras armas características. Até a icônica vaca dava o ar da graça junto com Jim!

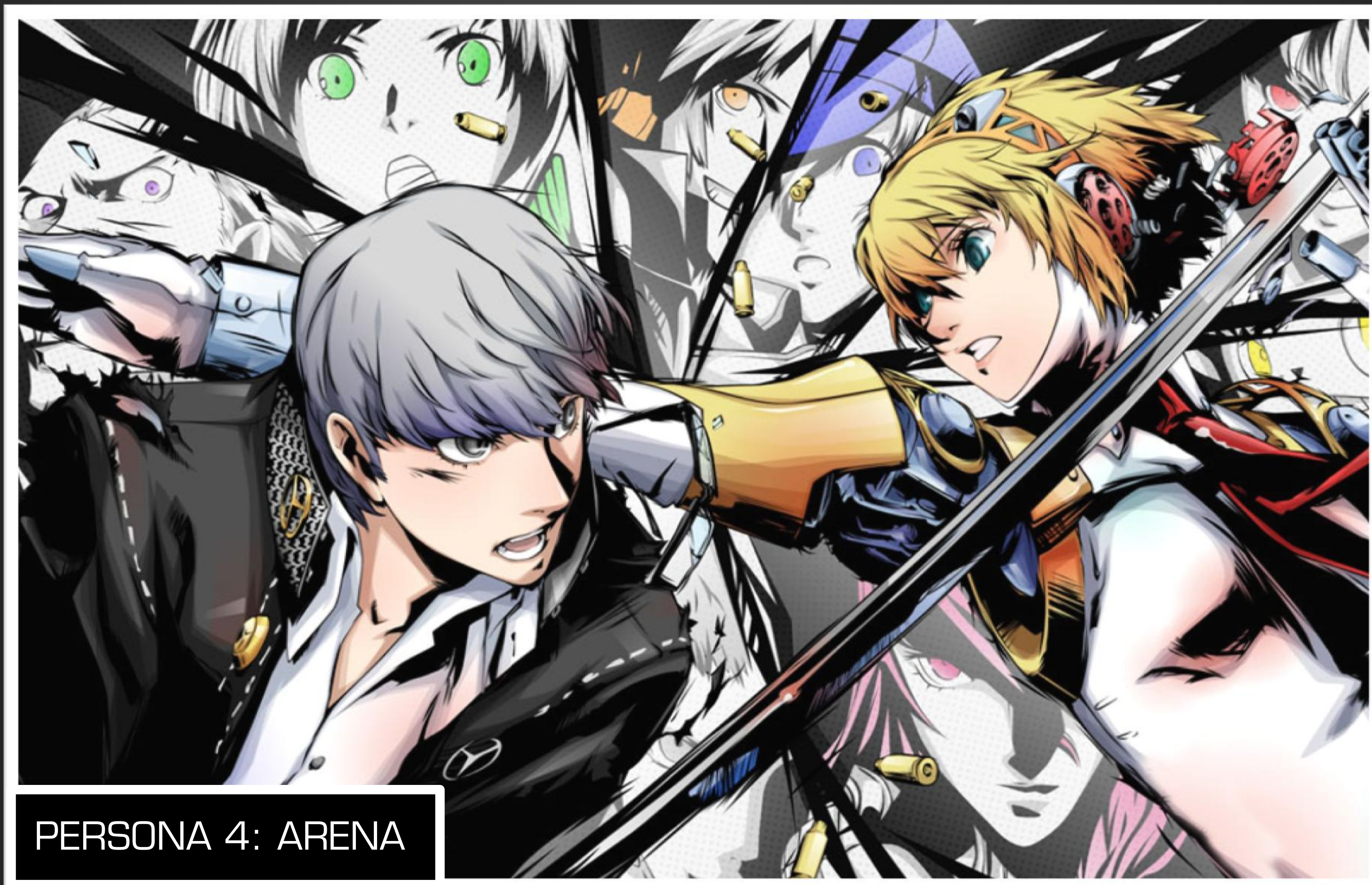
Outros jogos que tiveram referências de Earthworm Jim foram MDK e Sacrifice, ambos desenvolvidos pela Shiny Entertainment.
Além de tudo isso, Jim fez uma participação especial como personagem secreto em Battle Arena Toshinden, um dos primeiros jogos de luta a entrar no ambiente 3D. Aproveitando que seu criador Doug TenNapel é um sujeito versátil, Jim também fez algumas pontas em outros projetos do cara: a minhoca faz uma breve participação especial na HQ Ratfist, criação de TenNapel.

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



PERSONA 4: ARENA

PARCEIROS

Versus

portal Xbox

Girls of War

PlayerTwo

TakeIt Game

Games Geral

XboxPLUS

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Nerds Somos Nozes

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura